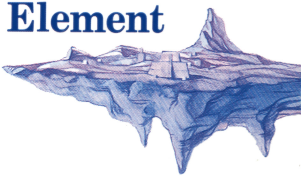
任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

Dungeon & Magic

Swords of Element



ダンジョン&マジック◇取扱説明書 NAT-DM

このたびは、ナツメのファミリーコンピュータゲームソフト「ダンジョン&マジック」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前には、取り扱い方・使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただいて、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

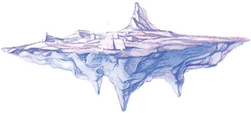
1. カセットを交換する時は必ず電源を切ってください。
2. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
3. 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
4. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油では、ふかないでください。
5. テレビ画面からは、できるだけ離れて、ゲームをしてください。
6. 長時間ゲームをするときは健康のため約2時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。
7. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。

目　次

ストーリー

　遥か昔、青く輝く星の物語。
この星は不思議なことに厚い水の壁におおわれ、天の大地と地の大地に分かれていた。

　地の大地には、グラーデスという、四方を海に囲まれた美しい国が栄え、人々は平和に暮らしていた。
　しかし、500年前の大戦の生き残りと言われる魔道士ダーセスが復活し、悪しき世界より、召喚した魔物達によって、長く続いた平和も一夜のうちに崩れさった。





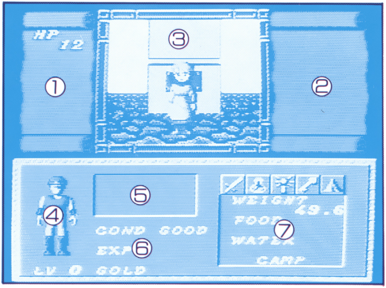
王国の賢者達は魔物達をもとの世界に葬るには伝説の魔剣「トレス」を探し出し、その大いなる魔力でダーセスを討ち滅ぼす以外に方法はないと進言した。

国王は直ちに伝令を放ち、勇気あるもの達を集めたのであった……

あなたはその中の一人、少年ヤームとなり、グラーデスに平和を取り戻さなくてはならない。



画面の説明



①スクロール1
ヤームのヒットポイントを表示します。ほかにも、魔法で表示することができます。

②スクロール2
モンスターのヒットポイントを表示します。

③メインスクリーン
目の前の場面を写します。

④エクイップ画面
ヤームが体につけている防具や、武器がひとめでわかります。

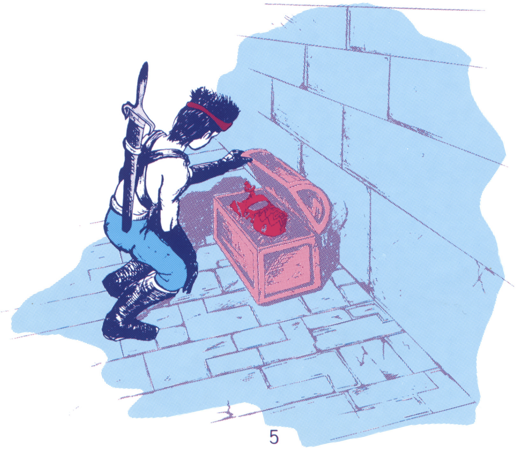
⑤パラメータ画面
ヤームの持っているお金や、経験値などの量や、健康状態を表示します。

⑥サブアイテム画面

イベントクリヤーをして手にいれたり、拾ったりしたアイテムを表示。この中に表示されているアイテムは使用できません。

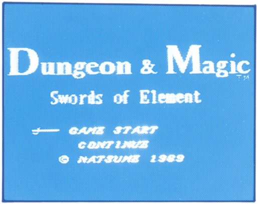
⑦アイテム・魔法選択画面

５つの画面があり、装備・アイテムの使用、魔法の混合、体力の回復などがあります。

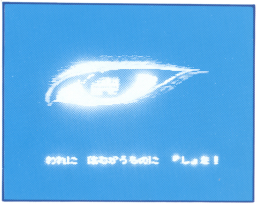


★ゲームスタート

ファミリーコンピュータに、「ダンジョン&マジック」のカセットを差込みスイッチを入れると、ゲームタイトル画面に続いて、オープニングデモ画面が出ます。タイトル画面かオープニングデモ画面中にスタートボタンを押してください。すると、ゲームタイトル画面になり、ゲームスタートとコンティニューの選択が出来るようになります。
最初にゲームを始める場合は、✚キーの上下で剣を移動し、「ゲームスタート」に合わせスタートボタンを押してください。



▲タイトル画面



▲オープニング画面

★コンティニュー

セーブしたデータがある場合はタイトル画面でスタートボタンを押してください。宿屋

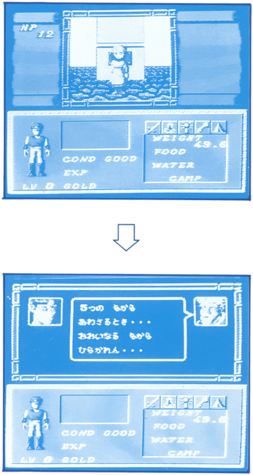
の画面になり再びゲームを始めることができます。また、セーブしたデータがない場合は「GAME　START」を押した時と同じようにゲームを始めることができます。

★セーブ

セーブをする場合は町の宿屋に行って、眠ることでセーブできます。
宿屋は各町にあります。

★会話

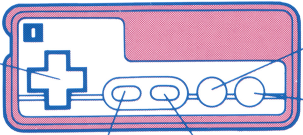
町の人たちは話好きです。町の人がメインスクリーンの中央に来たらⒶボタンを押してください。すると右のように会話モードとなります。会話モードをキャンセルするにはもう一度、Ⓐボタンを押すともとの画面に戻ります。



▲会話モード

基本操作方法

コントローラーI



（コントローラーIIは使用しません。）

✚キー	プレイヤーの移動に使用します。 上方向キー：前進 下方向キー：後退 左方向キー：左回転 右方向キー：右回転
スタートボタン	ゲームスタートや、ゲーム中のポーズに使用します。
Ⓐボタン	コマンドの決定に使用します。
Ⓑボタン	コマンドの取り消しに使用します。

尚、本ゲームではセレクトボタンは使用しません。

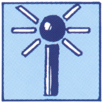
コマンドの説明



剣のマークは戦うときや、装備するときに使います。



ポーションのマークはアイテムの使用に使い、しかも使いたい順番に並べることも出来ます。



杖のマークは魔法を唱えたり、魔法を混ぜ合わせたりするときに使います。



鍵のマークは扉を開けたり宝箱を拾ったりするときに使います。

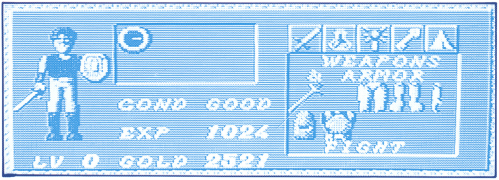


テントのマークは体力の回復や、ヤームが持っている装備の重量を確認したりするときに使います。

★コマンドセレクトのしかた

Ⓑボタン＋✚キー左右で、コマンドを選んでください。選んだコマンドは色が変って表示されます。コマンドを決定するときはⒶボタンを押してください。

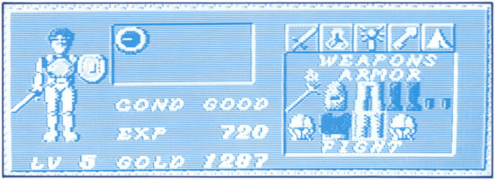
★武器を使う



戦闘画面では、装備している武器、または素手で敵と応戦します。敵がメインスクリーンの中央に来たときに、コマンドは自動的に剣のマークに移動します。

そこで、Ⓐボタンを押すと、剣を振る音がします。これで攻撃したことになります。続けて攻撃をする場合はⒶボタンを何回も押すことで、続けて攻撃することができます。ただし、魔法のコマンドを選んでいる場合のみ自動的に剣のマークには移動しませんので、Ⓑボタン＋✚キー左右で、剣のマークまで移動してください。

★装備する

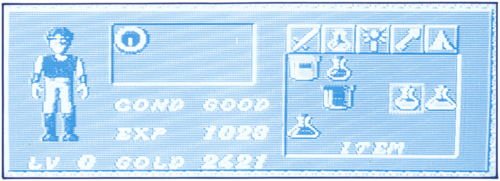


攻撃と同じように剣のマークに合わせて、Ⓑボタン+✚キーの下で上のようにコマンドセレクトの下にある、アイテム画面に白い枠が出ます。その白い枠を✚キーで移動して装備したいアイテムのところで止めます。

次にⒶボタンを押すと、ヤームの体に装備されます。

装備が終わったらⒷボタンでコマンドセレクトへ戻ってください。

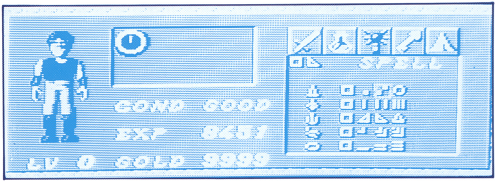
★アイテムを使う



ポーションのマークに合わせてⒷボタン＋✚キー下で上の様に白い枠が表示されます。

枠を移動して使いたいアイテムに合わせ、Ⓐボタンを押してください。するとアイテム画面のセットエリアにアイテムが移動します。これでアイテムが使える状態になります。セットエリアにはアイテムが5つまでセットできます。使いたい順番に並べておけば、続けてアイテムを使うことができます。

★魔法を使う



ダンジョン&マジック最大のポイントである、魔法の使用法にはオキテや制限があります。よく読んで上手に使って下さい。

まずコマンドを杖のマークに合わせ、Ⓑボタン+✚キー下で、表示されたカーソル（小さい枠）を移動させ、記号を選んで下さい。そこでⒶボタンを押すと、スペルエリアに記号が表示され魔法をセットしたことになります。

終了したらⒷボタンで前の状態に戻ってください。

★魔法を作る

魔法の混合にはオキテがあります。

スペルエリアの下に並んだたくさんの（最大で２０個）小さな記号には、それぞれ特性があります。

横の並びは上から順に、地の魔法（回復系）、水の魔法（防御系）、火の魔法（攻撃系）、風の魔法（移動系）、空の魔法（特殊系）となっており、うまく混合しなければ威 」を発揮できません。

また、縦の列は魔法の強さ（レベル）に値します。強い魔法ほど効果は大きいですが、ヤーム（プレイヤー）の体力を消費しますので、ご注意下さい。

それでは魔法の混合にとりかかろう。混合は最初に基本記号を選び、次に混合記号を選びます。(操作は前述魔法の使用方法といっしょです。) 2つの組合せでも混合魔法の威力は十分ですが、さらに3番目のパワーレベルを選択することが出来ます。パワーレベルは前述の縦列の一つを選抜することで決定できます。レベルは3段階で、ヒットポイントの消費が多いものが強力な魔法です。

★扉を開ける・宝箱をひろう

扉を開くにはⒷボタン＋✚キーで鍵のマークに合わせて、Ⓐボタンを押すと、目の前の扉を開けることができます。

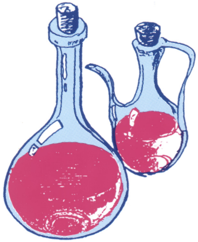
宝箱を拾うには宝箱の前に行ってⒶボタンを押してください。

拾った物がお金なら、GOLDの数値が増え、それ以外の武器やアイテムはそれぞれの画面に表示されます。

★体力を回復する

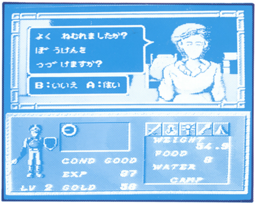
体力を回復するにはⒷボタン＋✚キーでテントのマークを選びⒶボタンを押してください。

食料と水があれば、有効に消費し体力を回復することができます。食料だけ、または水だけの場合だと回復度は低くなります。



宿屋

　戦いで負傷したり、ヒットポイントが少ないときに、体力を回復してくれたり、コンディションを回復してくれます。データのセーブもここでできます。

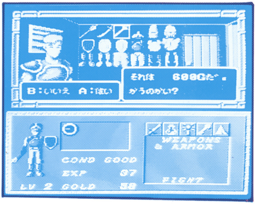


▲宿屋

武器屋

　武器や防具を買ったり、売値の半額で引き取ってもらったりできます。

　武器を買うにはお店に並んでいる物をカーソルで選び、Ⓐボタンで決定します。
また、武器を売る場合はアイテム画面に表示されている、武器の中からカーソルを動かして選び、Ⓐボタンで決定してください。ただし、ヤームが装備中の防具や武器は売れないので、装備を外してからお店に入ってください。



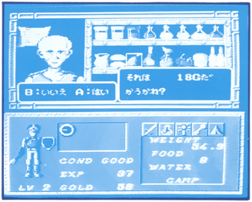
▲武器屋

アイテム屋

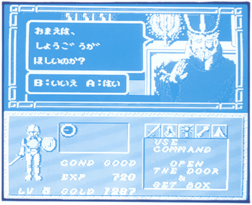
旅に必要なアイテムや食料を買うことができます。
買い方や、売り方は武器屋と同じ操作です。

寺院

魔法をもらったり、レベルアップをしてくれます。
最初のうちは自分の信仰している宗教以外の寺院には入れないので、気をつけてください。



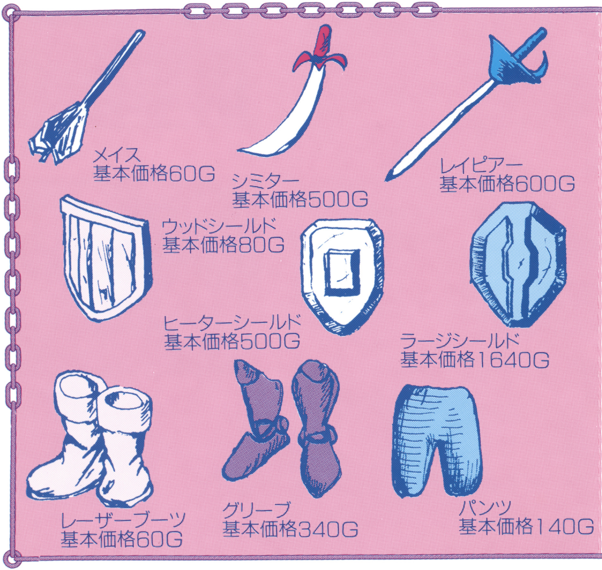
▲アイテム屋



▲寺院

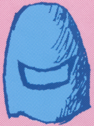
武器と防具

町で手にはいる武器や、防具を紹介します。これ以外にもたくさんの武器や防具が迷宮に隠されています。





ダイヤデム
基本価格30G



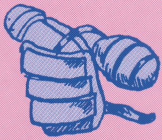
フード
基本価格280G



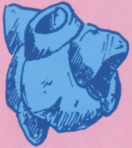
ヘルム
基本価格580G



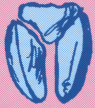
キルボアール
基本価格80G



ラメラアーマー
基本価格420G



プレートアーマー
基本価格1068G



スカート
基本価格460G



グローブ
基本価格8G



ガンレット
基本価格240G

アイテム

あなたの旅を助けるいろいろなアイテムを紹介します。
これらの物は町のアイテム屋で売っているものです。



マジックポーション(レッド)



マジックポーション(ブルー)



マジックポーション(グレー)



甦えりの薬
死ぬ間際に飲むと生き返る



パワーポーション
一時的に攻撃力アップ



レッドポーション
体力を回復する



ブルーポーション
マヒを回復する

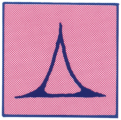


グレーポーション
解毒薬

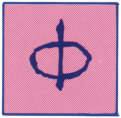

酒
1WATER分
水
2WATER分
パン
1FOOD分
肉
3FOOD分
豆袋
2FOOD分
チーズ
2FOOD分
リンゴ
1FOOD分
麦袋
4FOOD分

魔　法

★基本魔法



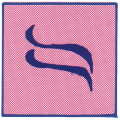
地の精霊ファリスを表わす記号で、地の宗教の紋章です。その横に並んでいる記号が地の魔法の基本呪文です。この宗教の特徴は回復系の魔法が使えることです。



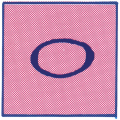
水の精霊スーラを表わす記号で、水の宗教の紋章です。その横に並んでいる記号が水の魔法の基本呪文です。この宗教の特徴は防御系の魔法が使えることです。



火の精霊バーンを表わす記号で、火の宗教の紋章です。その横に並んでいる記号が火の魔法の基本呪文です。この宗教の特徴は攻撃系の強力な魔法があることです。



風の精霊ウィムを表わす記号で、風の宗教の紋章です。その横に並んでいる記号が風の魔法の基本呪文です。この宗教の特徴はテレポーテーションなどの移動能力があることです。



空の精霊ゼムサを表わす記号で、空の宗教の紋章です。その横に並んでいる記号が空の魔法の基本呪文です。この宗教の特徴は情報収集に役立つ魔法が使えることです。



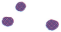
★組合せ例

ここでは、魔法の組合せの中のいくつかを紹介します。

★特殊

	この魔法を使うと、扉の前に立つだけで扉を開くことができます。

★回復系魔法

	敵の攻撃で毒を受けた場合の回復の呪文です。
	敵の魔法によって麻痺状態になったときに使う回復の魔法です。
	敵の攻撃で怪我をしたときに怪我を治す呪文です。
	敵の魔法で視力が低下したときの回復をする呪文です。
	敵の魔法で呪いをかけられたときの回復魔法です。

★レベルが低いうちに使える攻撃魔法

	地　の攻撃魔法	魔法強度　1
	〃	魔法強度　2
	〃	魔法強度　3
	水　の攻撃魔法	魔法強度　4
	〃	魔法強度　5
	〃	魔法強度　6

	空　の攻撃魔法	魔法強度　7
	〃	魔法強度　8
	〃	魔法強度　9
	風　の攻撃魔法	魔法強度 10
	〃	魔法強度 11
	〃	魔法強度 12
	火　の攻撃魔法	魔法強度 13
	〃	魔法強度 14
	〃	魔法強度 15



HP（ヒットポイント）

ヤームの体力を表わします。ヒットポイントが0になるとヤームは死んでしまいます。

LV（レベル）

ヤームの強さの度合を表わします。この数字が大きいほどヤームが戦闘についての知識が増えて強くなったことを表わします。

EXP（経験値）

ヤームの経験値を表わします。この値が増えると寺院でレベルアップすることができます。

GOLD（ゴールド）

ヤームが持っている お金の量を表わします。

FOOD（フード）

ヤームが持っている食料の量を表わします。

WATER（ウォーター）

ヤームが持っている水の量を表わします。(FOODとWATERは同時に消費するので片方がないと、HPの回復が少なくなります。

WEIGHT（ウェイト）

ヤームの体重を含めた、全重量を表わします。この値が大きいと戦闘が苦しくなってきます。

COND（コンディション）

ヤームの健康状態を知らせます。

HURT（ハート）

敵の攻撃魔法で、怪我をした場合表示されます。

PARA（パラライズ）

まひさせられた場合に表示されます。この表示が出ている間は、ヤームの攻撃が低くなります。

POIS（ポイゾン）

毒にかかった状態を表わします。この状態をほっておくと、どんどんHPが減っていき、最後にはヤームは死んでしまいます。

CURS（カース）

呪いをかけられた状態を表わします。この状態ではヤームの動作が鈍くなり、移動がスムーズに行なわれません。

以上のものは宿屋に泊まるか、ポーション、魔法を使うことで回復することができます。

グラーデス全体地図


サーレントの炎
セルの神殿
セラの泉
フーズ＝ウォールの森
グランの町
ディラスの町
グラーデス城
大いなる森
グラーデスの町
ベルの町
龍神の洞窟
幻の神殿
聖者の丘
風の岬


チケス島
北の塔
ガレスの迷宮
スルの町
ケムの洞窟
デドムの町
ダリウスの迷宮

魔法メモ

作った魔法をこの表にメモしておこう。この表はコピーして使うと便利だよ。

基本魔法	混合魔法	レベル記号	効　　果

基本魔法	混合魔法	レベル記号	効　　　果

アフターサービスについて

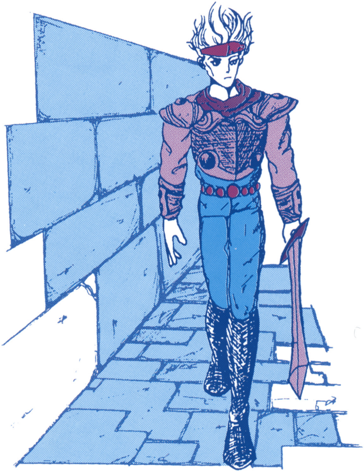
★バックアップ機能について

　このカセットは、電源を切ってもゲームの途中経過を記憶しておく機能がついています。取り扱いを誤ると、記憶内容が消えてしまう場合がありますので、下記の注意を必ず守ってください。

1. 電源を切るときは、ファミコン本体のリセットボタンを押しながら電源スイッチをＯＦＦにしてください。
2. ファミコン本体の電源を入れたまま、絶対にカセットの抜き差しをしないでください。
3. むやみに電源スイッチをＯＮ・ＯＦＦしないでください。
4. カセットはまっすぐに差込み、ゲーム中はカセットに触れないでください。

★ゲームの進行に関するお問い合わせについて

1. ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答え出来ません。どうしてもゲームの進行が困難な方は、市販のゲーム解説本を参考にゲームを進めて下さい。



NATSUME
It's TECHNOSTASY. SINCE 1987

ナツメ株式会社
〒162 東京都新宿区喜久井町39
TEL 03(232)5251